

## ターゲットに関わるマクロ

ちらっとマクロの話も出ました。マクロとは、オプション画面の「マクロ」で特定のキーの組み合わせにアクションを登録しておいたものです。そのキーを押せば、登録したアクションが自動的に行われるため、効率よくプレイを進めることが可能になります。ある程度慣れてきたら、マクロ登録を色々試してみることをお勧めしたいですね。マクロの登録方法は、[プレイガイドのマクロ](#)の方で簡単ですが説明もしています。

もちろんターゲットする時に便利なマクロも数多く用意されていますので、それをこれから簡単ですがご紹介しましょう。UO の戦闘は一応リアルタイムですから、迅速かつ円滑なターゲットが生死を分けることもあります。だからこれから取り上げるマクロは確実に助けとなるはずですよ。

### AllNames

ターゲットのために多用されるマクロです。これ単体で使われるのが普通かと思います。このマクロを発動させると、画面内にいる生物とその死体の名前が画面上に現われます。この名前の文字自体が、そのもの自身と同じ扱いのため、字に対するターゲットが可能です（文字の色が変わるので分かりやすいはずですよ）。

物陰に隠れている相手でも簡単にターゲットできます。[オブジェクトハンドラ](#)でも同じようなことは出来ますが、[AllNames](#) マクロの優れた点は、クリーチャーとその死体しか現われないことです。ただし、[オブジェクトハンドラ](#)のように名前の文字をドラッグしても[ステータスバー](#)にはなりません。

### CircleTrans

いわゆる「透過円モード」の ON/OFF を行うマクロです。上の 2 つの画像は同じ場所で透過円のあるなしを撮り分けたものですが、違いは分かるでしょうか？ 扉やオブジェの一部は透過できないため ちょっと分かりづらいかもしれませんが、透過円の中で見えている相手は、直接ダブルクリックでターゲット可能です。マクロを使うたびに、透過円モードは ON/OFF を切り替えることが可能です。

透過円のサイズはオプション画面の「透過円を使用」のところで調節できます。非力なマシンだと、透過円モードで相当に重くなる可能性があるため、何も無いところで使ってみて感触を確認してから、実戦投入しましょう。重すぎる場合は、透過円を小さくすると良いでしょう（透過円のオプション画面で円の大きさを調節可能です）。

### TargetSelf

問答無用で自分をターゲットします。このマクロを使えば、カーソルを自分に移動させる必要がなくなるため、緊急で自分を回復させたいときなどに有用です。例えば「[CastSpell-Greater Heal WaitForTarg](#) [TargetSelf](#)」と登録すれば、[Greater Heal](#) を自分に使うまでを自動的に行えるわけですよ。

私は TargetSelf 単体でも使えるようにしています。

### WaitForTarg

上で出てきましたが、単体で使用されることはありません。このマクロはターゲットカーソルが出るような魔法などのアクションを行ったときに、カーソルがターゲットカーソルに変わるまで待機することを表します。TargetSelf のように、さらにターゲットするアクションも続けたい時に、このマクロを挟むとうまくいくようになります。

ちなみにマクロに任せず、自分でその時の状況に応じてターゲットしたいときは、このマクロを入れる必要はありません。

### LastTarget

一番最後にタゲったものを再ターゲットします。同じ相手に魔法やアイテムを連続で使いたい時に大活躍です。ただし「ダブルクリックしてターゲットした時」「ターゲットカーソルで自分自身をタゲった時」は、この LastTarget の対象となりません。これを失念すると、思ったような相手を狙えなくて困るかもしれませんね。

このマクロは「ターゲットカーソルでタゲった自分以外のもの」と覚えておく間違いがありません。自分をターゲットしたいときは「TargetSelf」を使いましょう。

### TargetNext

LastTarget を切り替えるマクロです。切り替わり方が独特なので、慣れが必要かもしれませんが、使いこなせば相手をクリックすることなくターゲットを変更できます。

なお、TargetNext で自分をタゲった状態にしておくと、タゲの対象となる者が新たに画面内に入ってきた時、自動的にその相手にタゲが移るようになっています。対人戦での細かなテクニックとして知られています。

### AttackLast

このマクロを使うと、LastTarget に対して攻撃をします。相手が隠れていようと問答無用で攻撃できるため、対人戦で多用されます。あくまで LastTarget に対する攻撃なので、ダブルクリックしてタゲった相手には攻撃出来ない (LastTarget ではないため) ことに注意しましょう。

### LastObject、LastSpell、LastSkill

直接ターゲットとは関係ありませんが、よく組み合わせで使われるマクロです。LastObject は最後に使用 (ダブルクリック) したアイテム、LastSpell は最後に使用した呪文、LastSkill は最後に使用したスキルを表します。

「LastObject WaitForTarg LastTarget」というのは、非常に有名なマクロの組み合わせです。これにより直前に使ったアイテムを同じターゲットに使います。例えば「つるはしで同じ場所を掘る」とか「包帯を同じ相手に巻く」とかいうときに使えます。

LastObject を使う場合、ダブルクリックして開閉した扉やセキュア、死体なども対象となることに注意しましょう。

LastSpell を使う場合、CastSpell のマクロで使った魔法は、LastSpell にはならないことは覚えておきましょう。要するに直接スペルブックを開くか、そこからドラッグしたアイコンから使うか

したものが、LastSpell ということになります。

## 新ターゲットシステム

もうだいぶ前のことになりますが、旧来と異なるターゲットシステムが導入されました。これを「新ターゲットシステム」と称することにします。導入当初、旧来のターゲットマクロが撤廃されそうになりましたが、性質が微妙に変わっているため馴染めない人が結構いたために、どちらのシステムも併設された状態になっています。

これまで挙げてきたターゲット関連のマクロは旧来のもので、これ以降が新ターゲットシステムで導入されたマクロになります。併設されても、あまり矛盾が無いような作りに落ち着いています。

新ターゲットシステムは「ダブルクリックしてターゲットレティクルを出すこと」から始まります。相手が生物ならピースモードであってもダブルクリックすることでターゲットレティクルを出すことが可能です。ターゲットレティクル自体の説明としては [eSearch アンサー ID #6113](#) が詳しいです。新ターゲットシステムのマクロは、このレティクルが付いている相手に作用する、という考え方が基本となります。

### CurrentTarget

ターゲットレティクルが出ている相手をターゲットするマクロとなります。つまり、必ず相手をダブルクリックするか、以降で述べるレティクル移動のマクロを駆使する必要があります。スキルや魔法のマクロと組み合わせるつもりなら、旧来のシステムと同様、WaitForTarg を間に挟む方が無難でしょうね。

ターゲットカーソルでタゲった相手には、ターゲットレティクルが付きませんのでこのマクロでのターゲットは出来ません。その代わりに、旧来のマクロである LastTarget でターゲットが可能です。

### SelectNext、SelectPrevious、SelectNearest

ターゲットレティクルを別対象に移すマクロです。いずれも移す対象の種類をさらに指定する必要があります。指定できるのは「Hostile (自分を攻撃している相手)」「Party (パーティーメンバー)」「Follower (ペットや召喚生物のみ)」「Object (自分で移動しないオブジェクト)」「Mobile (移動する生物全て)」となっています。巧く使い分ければ便利かも？旧来の TargetNext は SelectNext-Mobile に近いといえます。非生物 (Object) にターゲットレティクルを移せるのは、UseSelectedTarget によってターゲットレティクルを合わせたアイテムを使用 (=ダブルクリックと同意)できるようにするためです。

SelectNext(次へ)だけでなく SelectPrevious(前へ)もあるのが、旧来からの改善点でしょうか。SelectNearest は、自分に近いほうからターゲットレティクルを移す・・・というもののようですが、なかなか微妙な使い心地です。

ちなみにターゲットレティクルが付いている相手は、旧来のマクロ LastTarget の対象ともなります。これが旧来のシステムと新ターゲットシステムとで混乱の原因になっているような気はしますが、実際に使ってみると、その方が直感的に分かり易いのも確かです。LastTarget が何なのか目で見分けるわけですからね。

### AttackSelectedTarget

AttackLast の新ターゲットシステム版ですね。ターゲットレティクルが合わせられた相手に攻撃します。AttackLast と違い、ダブルクリックした相手にも再攻撃できることを意味しますから、使い易くなったといえるかもしれません。

旧来のマクロに慣れている人は、ダガーなどでわざとターゲットカーソルを出す方法を実践しています。しかし、新ターゲットシステムではこの方法でターゲットレティクルを合わせることは出来ないため、AttackSelectedTarget は、AttackLast とは微妙に違う動作となります。・・にも関わらず、新ターゲットシステム導入当初、AttackLast は消滅した時期がありました。結局、クレーンが多かったため AttackLast は復活したという経緯があります。

### UseSelectedTarget

ターゲットレティクルが合わせられているアイテムを使用します。死体にターゲットレティクルをあわせておけば、物陰に隠れていたとしても開ける・・とされています。ただ、戦っていた相手が倒れた後、その死体にターゲットレティクルが移るわけでないので、もしこのマクロで死体を明けたいと思ったら、対象を Object にした Select マクロを使用する必要があり、ちょっと面倒です。・・いや、死体に自動的にタゲが移るのも使い易いとはいえないような気はしますけどね。

このマクロは LastObject に近い意味合いがあります。そのせいか新ターゲットシステム導入時、一時的に LastObject マクロが消滅しました。しかし、その操作感は似て非なるものであったため、大混乱の原因になりました。結果として、LastObject マクロは復活し事なきを得たのでした。

### TargetSystemOn/Off

このマクロを使用することで、新ターゲットシステムの ON/OFF を切り替えることが可能になります。Off になっていれば、ターゲットレティクルは出ませんし、心ターゲットシステムのマクロは動かなくなります。

旧来のシステムを使うか、新ターゲットシステムを使うかは、プレイヤーの判断に委ねられます。どちらにせよ、正しく相手をターゲットできるようになることが、UO での戦いにおける重要な要素となることは間違いありません。

---

---